سلسلة
ألعاب الأطفال
٣٥

ألعاب البحث عن مكان

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجوهرى

مكتبة الإيمان بالمنصورة

البحث عن منزل

※ الأدوات المستخدمة:

دوائر.

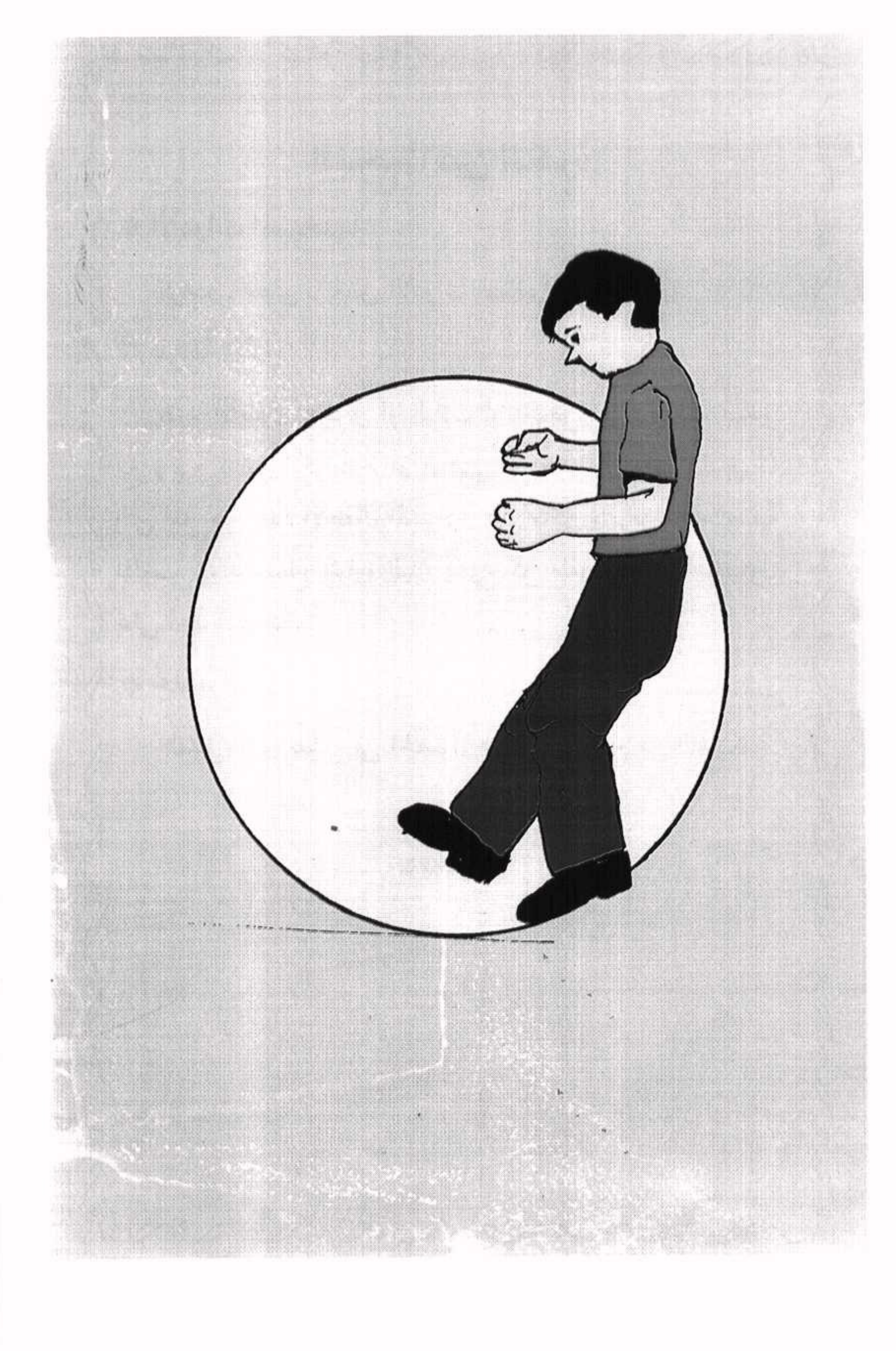
※ طريقة الأداء:

ينتشر الأطفال فى مساحة الأرض المحددة للعب وعند سماع إشارة البدء يحاول كل طفل سرعة احتلال مكان داخل الدائرة بشرط أن لا يلمس الخطوط المحددة للدائرة عند الوقوف مع ملاحظة ألا يزيد عدد الأطفال فى كل دائرة عن خمسة أطفال.

※ تحديد الفائز:

الطفل الذى لا يستطيع الحصول على مكان له داخل الدائرة مع الالتزام بالعدد المسموح به يخرج من اللعب.

※※※※※



البحث عن الكرة

*** الأدوات المستخدمة:**

كرات - عصى - بعض الأدوات الصغيرة.

*** طريقة الأداء:**

يقوم الأطفال بالجرى أو الوثب أو الحجل حول ملعب صغير مع وضع بعض الكرات (أو العصى أو بعض الأدوات الصغيرة) التى تقل عن عدد الأطفال المشتركين فى أماكن متفرقة من منتصف الملعب وعند سماع إشارة البدء يسرع كل طفل بالجرى للحصول على أحد الكرات.

*** تحديد الفائز:**

الطفل الذى يفشل فى الحصول على كرة يخرج من اللعب.

*****



النجاه من الغرق

* الأدوات المستخدمة:

صناديق مرتفعة عن الأرض، أدوات بديلة.

* طريقة الأداء:

يقف الأطفال على خط معين فى منتصف الملعب وعندما ينادى القائد «والسفينة تغرق» يحاول كل طفل النجاة باحتلال مكان مافوق أحد الأجهزة الموجودة حول الملعب كصندوق قفز أو مقعد أو منضدة مثلاً.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى لا يستطيع الحصول على مكان له «يغرق» يخرج من اللعب.

*****



البحث عن الزميل

* الأدوات المستخدمة:

دوائر.

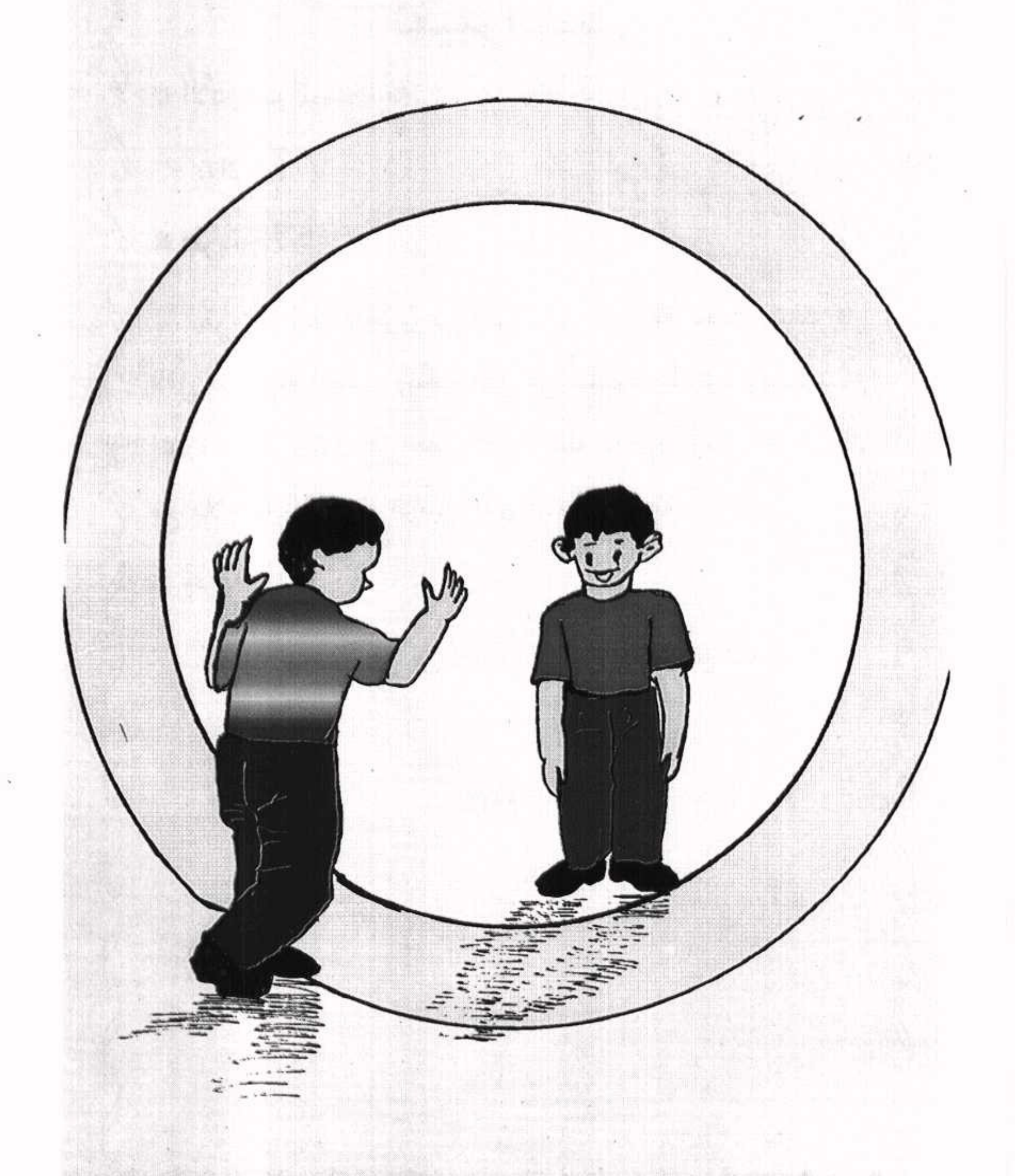
* طريقة الأداء:

يقف الأطفال فى دائرتين أحداهما خارجية والأخرى داخلية مع مراعاة زيادة عدد أطفال الدائرة الخارجية عن الدائرة الداخلية وأن تبعد كل منهما عن الأخرى بمسافة ٣ متر وتقوم الدائرة الخارجية بالجرى أو الوثب حول الدائرة بينما تظل الدائرة الداخلية ثابتة وعند سماع إشارة البدء يحاول كل طفل من الدائرة الخارجية للبحث عن زميل من الدائرة الداخلية.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى لم يعثر له على زميل فى الدائرة الأخرى يخرج من اللعب.

*****



تغيير الزميل

※ الأدوات المستخدمة:

دوائر:

※ طريقة الأداء:

يقوم الأطفال بالجرى فى دائرة كبيرة مزدوجة بحيث يمسك كل طفل يد زميله الجانبى ويقف طفل فى منتصف الدائرة وعند سماع إشارة البدء يحاول كل طفل تغيير زميله واختيار زميل آخر جديد مع ملاحظة ألا يختار الزميل الذى أمامة أو خلفه.

※ تحديد الفائز:

الطفل الذى يخطئ فى اختيار الزميل يخرج من اللعب.

※※※※※



ابعني

※ الأدوات المستخدمة:

دوائر كبيرة.

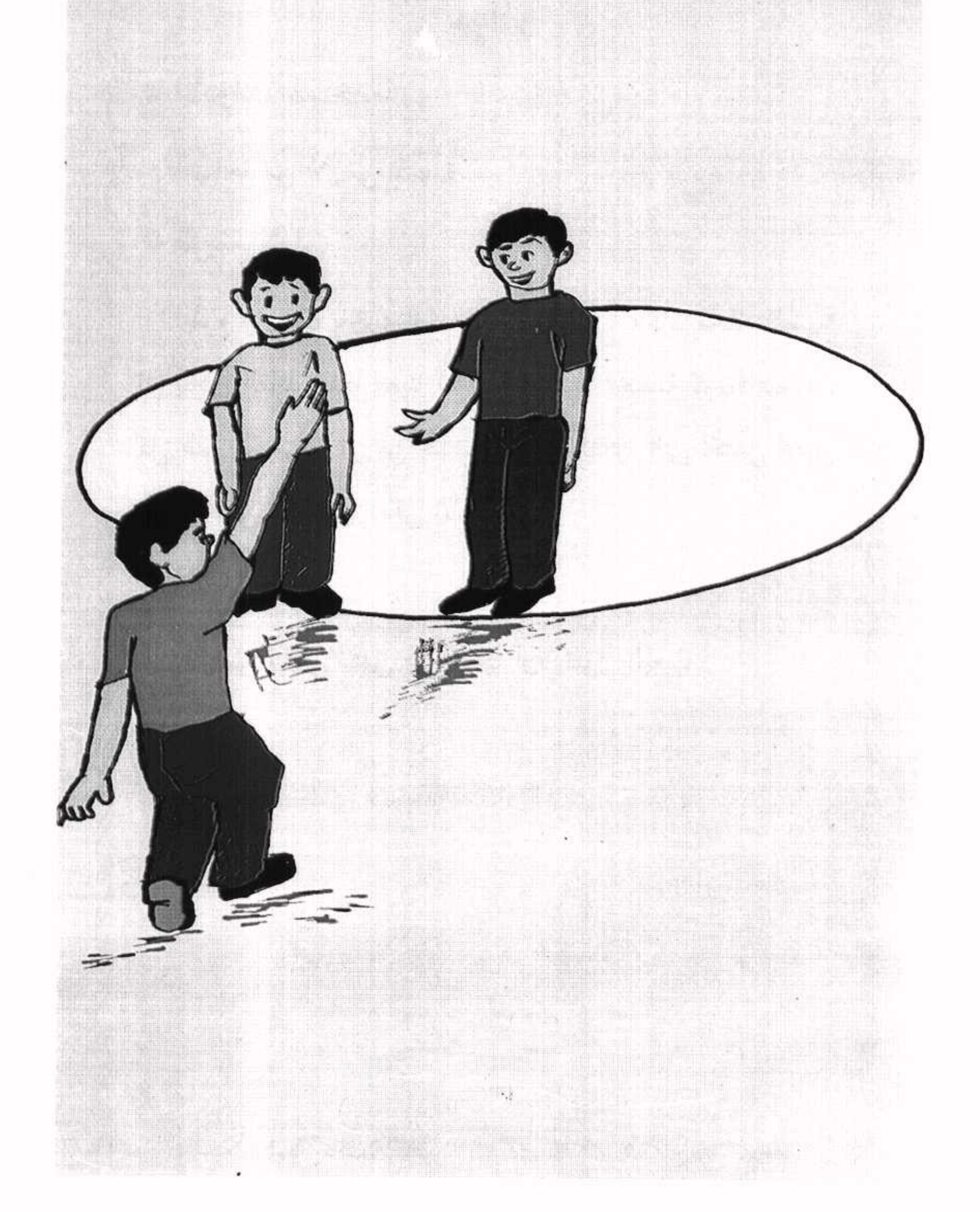
※ طريقة الأداء:

يقف الأطفال فى دائرة كبيرة ويقف طفل خارج الدائرة وعند سماع إشارة البدء يقوم بالجرى حول الدائرة ليلمس أحد أفرادها قائلاً «اتبعنى» ويقوم الطفل الآخر بالجرى خلفه لمحاولة لمسه قبل أن يشغل مكانه الخالى فى الدائرة.

※ تحديد الفائز:

إذا لمس الطفل ولحق بالثانى قبل أن يشغل مكانه الخالى يفوز باللعب.

※※※※※



دوائر

❊ الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض الممهدة.

❊ طريقة الأداء:

يقوم الأطفال بالجرى الحر داخل الملعب « مكان محدد للعب» ثم ينادى القائد عدداً معيناً (٥ مثلاً) قائلاً «خمسة كون» فيحاول كل طفل تكوين دوائر من خمسة أطفال والدائرة التى تكتمل تجلس مكانها لكى يمكن تمييز باقى الأطفال.

❊ تحديد الفائز:

المجموعة التى تنتهى من عملها أولاً تفوز باللعب.

❊❊❊❊❊



رقم الإيداع ٧٧٠٤/٩٨

الترقيم الدولي I.S.B.N.
977-290-043-2